



CORSO di RENDERING con V-Ray 4 for Rhino

MODULO DI Rendering con V-Ray 4 for Rhino

V-Ray for Rhino

- Impostazione di Vray come motore di rendering in Rhino;
- Settaggio delle barre degli strumenti dedicate;
- Vray, cos'è? come funziona il motore di rendering?
- Interfaccia principale: Asset Editor;
- Cenni sulla fotografia digitale;
- L'illuminazione tramite luci basilari (sole, pannello e spot light);
- Materiali da libreria e creazione di materiali semplici (parquet/muro mattoni, vetro, metallo cromato...)
- Mappatura planare, su superficie e cubica;
- Settaggio di render di produzione ed output;
- Impostazioni avanzate (algoritmi di calcolo, antialiasing, noise limit e render elements);
- Luci avanzate (IES light, Dome light, mesh light);
- Oggetti di Vray (Clipper, FUR e Proxy)
- Materiali avanzati (Two Sides, Multi Material, Blend Material...);
- Mappatura avanzata (editor UV)
- Volumetric Environment;
- VFB (Vray Frame Buffer).

Ogni giornata di lezione sarà preceduta da un ripasso dei concetti appresi nelle ore precedenti e terminerà con uno spazio adibito ai dubbi e perplessità dei corsisti.

N.B. Al termine del corso sarà rilasciato l'attestato di partecipazione "V-Ray4forRhino"

Requisiti: ogni corsista dovrà presentarsi munito di proprio Pc



www.canvascga.com
info@canvascga.com
facebook: @canvascga

+39 320 06 65 160 (Maurizio)
+39 333 93 40 074 (Simone)
+39 327 32 98 681 (Matteo)